

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Dongéng mangrupa salah sahiji wangun sastra lisan anu miboga peran penting dina naratas budaya jeung éntitas hiji bangsa. Dina budaya Sunda, dongéng henteu saukur hiburan, tapi ogé ngandung ajén-inajén moral, budaya, sosial, jeung piwuruk hirup anu diwariskeun sacara turun-tumurun (Dananjaja, 2007). Salah sahiji dongéng Sunda anu kasohor nyaéta sasakala Gunung Tangkuban Parahu, anu jadi asal-usul Gunung Tangkuban Parahu.

Urang Sunda mangsa kiwari teu bisa ngabibisani yén mekarna jaman téh tangtu mawa pangaruh pikeun éksistensi budaya Sunda. Kamekaran anu dimaksud di dieu mangrupa téhnologi digital nu geus tumerap ka sakabéh aspék kahirupan manusa (Piliang & Andriyani, 2024). Dina widang téhnologi, pilem animasi mangrupa alternatif média anu kacida poténsialna pikeun pangajaran. Animasi asal kecapna tina basa Latin *anima* anu hartina jiwa, anu nuduhkeun prosés nyiptakeun kahirupan dina gambar atawa objék anu paéh (Harry, 1991). Departemen Pendidikan Nasional (2005) ngajelaskeun yén animasi mangrupa runtuyan gambar anu diusikkeun nepi ka jadi hiji carita.

Budak ngora mangsa kiwari deukeut pisan jeung téhnologi, béda jeung jaman baheula. Nurutkeun Piliang & Andriyani (2024), sagala aspék dina kahirupan ayeuna geus ampir kabéh bisa dicumponan ngaliwatan téhnologi. Teu bisa ngabibisani, yén budak ngora nu jadi objék dina atikan pasti kapangaruhan ku mekarna téhnologi. Pangaruh hadé atawa goréngna gumantung kana pamakéna. Ku kituna, ayana ieu panalungtikan boga harepan sangkan ngahasilkeun pangaruh nu hadé hususna keur pangajaran jeung budaya Sunda kahareupna.

Réa pasualan nu karandapan dina prosés pangajaran, lantaran kurang inovatifna guru salaku fasilitator dina nepikeun pangajaran. Ieu hal saluyu jeung pamadegan nu diébréhkeun ku (Andi Prastowo, 2015), yén prosés kagiatan pangajaran di kelas anu dilarapkeun ku guru kawilang monoton. Kurangna minat siswa dina diajar ogé kaasup pasualan dina pangajaran basa Sunda. Contona, pangajaran dongéng di

sakola geus jadi hal nu dianggap ukur carita, henteu dicangkem tina jihat ngariksa ajén-inajén nu luhung ngeunaan basa Sunda jeung budaya. Kurang inovatifna guru basa Sunda dina ngokolakeun pangajaran dongéng atawa anggapan siswa kana dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu téh geus teu rélevan jeung jaman, nepika ngabalukarkeun bosen, jeung anggapan yén diajar bahasa Sunda téh teu pikaresepeun. Khususna dina nyanghareupan karya sastra lisan nu ngandung ajén-inajén anu nyangkaruk dijerona.

Septiaji (2023), nétélakeun yén AI bisa dijadikeun média pangajaran. Rupa-rupa AI nu bisa dimangpaatkeun keur ngarojong pangajaran utamana basa Sunda. Conto AI nu bisa dipaké dina pangajaran nyaéta aya : 1) *Chatgpt*, mangrupa *chatbot berbasis* kacerdasan rékaan nu bisa interaksi jeung manusa dina wangun paguneman; 2) *Microsoft Bing*, mangrupa layanan nu berbasis téhnologi rékaan pikeun mantuan néangan informasi, ngajawab patalékan, jeung méréskeun tugas lianna; 3) *Hedra AI* mangrupa platform nu dirancang pikeun ngadémokratisasi prosés nyieun video ku cara maké model AI canggih pikeun ngahasilkeun karakter manusa nu ékspresif tur saluyu jeung téks sarta gambar; jrrd. Bisa dicindekkeun yén ayana AI nyaéta pikeun ngababarikeun pagawéan manusa sangkan éféktif tur éfisien sanajan henteu sacara gembler. Saluyu jeung pamadegan ti (Robandi, n.d.) tujuan dijieunna AI lain pikeun ngangantikeun hiji hal sagemblengna, tapi néangan wangun sistim gawé nu éfisién pikeun fungsi nu tangtu sangkan manusa bisa gawé sacara optimal. Kalawan canggihna kecerdasan rékaan (*Artificial Intelligence/AI*), prosés nyieun pilem animasi ayeuna leuwih gampang jeung éfisién, nepi ka bisa dijadikeun alternatif pikeun pangajaran dongéng Sunda.

Panalungtikan nu jadi réferénsi panalungtik diantarana nyaéta “Alih Wahana Carita Rakyat Maling Kundang ke Film Animasi” ku (Piliang & RaAndriyani, 2024) “Alih Wahana Carita Légenda Buaya Putih Cirebon ke dalam Bentuk Buku Anak” ku Widiyanti (2021), jeung “Tranformasi Légenda Sangkuriang dina Sekuensial Mozaik Digital ku Anggakarti, (2023). Bédana ieu panalungtikan jeung panalungtikan saméméhna nyaéta objék jeung métode nu dipakéna. Ieu panalungtikan ngagunakeun objék dongéng Sasakala Gunung Tangkuban Parahu, sedengkeun métodena nyaéta métode R&D kalawan modél ADD. Sasaruanna aya

dina wangun objékna, nyaéta dongéng atawa carita rakyat.

Pasualan sikep siswa kana dongéng, kamekaran téhnologi hususna *AI*, kurang inovatifna guru dina ngokolakeun pangajaran, jeung panalungtikan saacanna ngeunaan alih wahana jadi alesan kuat pereluna panalungtikan ngeunaan ‘Mekarkeun Média Pilem Animasi Berbasis Téhnologi *AI* dina Pangajaran Dongéng di SMP’. Panalungtikan ngamekarkeun média pilem animasi hususna dongéng basa Sunda kana wangun pilem animasi masih kawatesanan, ieu panalungtikan jadi hal anu anyar dina panalungtikan di Prodi Pendidikan Bahasa Sunda.

Dumasar kana pedaran di luhur, ieu panalungtikan leuwih nyosok jero ngabahas ngeunaan kumaha ngamekarkeun dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu *berbasis AI* pikeun dijadikeun média pangajaran basa Sunda.

1.2. Rumusan Masalah

Dumasar kana pasualan anu dipedar di luhur, kapaluruh tilu idéntifikasi masalah nu baris dipedar, nyaéta minat siswa kana dongéng Sunda, guru basa Sunda anu masih kakurangan média pangajaran digital, jeung larapna téhnologi *AI*. Ku kituna, ieu panalungtikan miboga tilu rumusan masalah, nyaéta:

- 1) kumaha kabutuh média pangajaran ngadongéng basa Sunda di sakola?
- 2) kumaha ngarancang média pilem animasi dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu *berbasis AI* pikeun média pangajaran?
- 3) kumaha mekarkeun média pilem animasi dongéng sasakala Tangkuban Parahu pikeun média pangajaran?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Husus

Dumasar kana masalah anu geus dirumuskeun, ieu panalungtikan téh miboga tujuan sacara husus, nya éta ngadéskripsikeun:

- 1) pikeun nganalisis kabutuhan média pangajaran dongéng basa Sunda di sakola.
- 2) pikeun ngarancang média pilem animasi dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu *berbasis AI*.

- 3) pikeun ngamekarkeun média pilem animasi dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu *berbasis AI* sangkan bisa dipaké dina pangajaran basa Sunda.

1.3.2 Tujuan Umum

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nyaéta ngarojong nyiptakeun jeung pamekaran média tur ngarojong muguhkeun yén hasil ahir saluyu jeung mekarkeun média pangajaran pilem animasi *berbasis téhnologi AI* dina pangajaran dongéng di SMP.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara téoritis, ieu panalungtikan dipiharepkeun bisa méré kontribusi kana élmu pangaweruh, hususna dina widang pangajaran basa Sunda jeung kamekaran média *berbasis téhnologi AI*.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, ieu panalungtikan miboga mangpaat:

- 1) pikeun guru, bisa dijadikeun minangka hiji alternatif média pangajaran hususna dongéng;
- 2) pikeun siswa, bisa nagaronjatkeun minat diajar siswa hususna dina pangajaran dongéng;
- 3) pikeun panalungtik, bisa dijadikeun motivasi sangkan mampuh nyiptakeun, ngarancang sarta ngamangpaatkeun média pangajaran anu aya minangka alat pikeun ngamekarkeun pola pangaweruh, pamahaman, sarta ngarahkeun siswa kana bahan ajar anu pikaresepeun.

1.5 Ambahan Panalungtikan

Panalungtikan ieu miboga ambahan nu dijéntrékeun dina wincikan saperti ieu di handap.

Bab I Bubuka, diwengku ku kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah,

tujuan panalungtikan (tujuan umum jeung tujuan husus), mangpaat panalungtikan (mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis), jeung ambahan panalungtikan.

Bab II Ulikan Tiori, eusina nyaéta ulikan tiori, panalungtikan saméméhna, jeung raraga tiori. Eusina medar tiori nu aya patalina jeung panalungtikan. Sawatara tiori nu dipedar nyaéta ngeunaan média pangajaran, dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu, pilem animasi, jeung téhnologi *AI*.

Bab III Métode Panalungtikan, eusina nyaéta pamarekan nu dilarapkeun dina ieu panalungtikan,

Bab IV Hasil Panaluntikan jeung Pedaran, eusina ngajelaskeun tur ngadéskripsikeun ngeunaan prosés, tangtanganan, sarta hasil ngamekarkeun média pilem animasi tina dongéng sasakala Gunung Tangkuban Parahu nu asalna wangun tulisan kana wangun pilem animasi *berbasis AI*,

Bab V Kacindekan, Implikasi jeung Rékomendasi, eusina nyaéta kacindekan tina ieu panalungtikan, implikasi, jeung rékomendasi kana ieu panalungtikan.